

遊びによる言語学習

富山県立ろう学校 佐原 敏一

は し が き

戦後手狭達の生活のほとんど大部分を占める遊びが、さまざまな立場から問題にされてきているが、人々の関心の果敢になつてゐる理由を考えるとその主なるものには次の様なことがある。その一つは戦後の混乱したさまざまな社会的現象が子供の遊びの中に反映し、ひいてはおもろくない生活習慣が身についてくることを怖れることと、他の一つは新しい教育が子供の興味や自発性の原理に其の基調をおいて「学習の遊戯化」あるいは「遊戯の学習化」を提唱してゐることである。〔金子清男児童問題新語遊びの指導〕

私達は戦後における子供の言葉の混乱、道徳意識の低下、さてはさまざまな非行が手狭達の遊びを媒介とし、あるいは遊びの中において習得されてゐる現状を目のあたり望むるとき遊びが性格やパーソナリテイの形成に重大な影響をあたへることは自明の理である。かぎりなき遊びの提供と賢明な指導と管理が充分な配慮をもつてなされなければならぬのに気がつくであらう。また遊びは学習の動機づけとして重要であるとともに遊びに秩序と意味を手えることは教育における中核的な問題であることに思い致るであらう。

かく考へる時遊びの児童生活における重要性は否むべくもないが此の研究は以上のべた二つの問題の基調の上にたつて、ろう学校入学一年目の児童の生活を遊戯化し、興味深く学習させるためになされたものである。

しかし手狭達の一日の学校生活をすべて遊戯化することは困難であることは云うまでもないが最も重要であり特に最も困難である言語学習をより興味づけにより容易になし得るためになされたい努力もあり、日々の学習における動機づけの材料を思ひだすための材料辞典でもある。本研究にとりあげた遊びは次の通りである。

読 話 (158)

発 音 (93)

- A 記憶力や模倣を養うもの
 B 思考力を養うもの
 C 記憶力や注意力を養うもの
 D 敏捷さや速視あるいは注視する態度を養うもの
 E 読話そのもの

- A 発音発音の基礎的なもの
 B 主として音韻の明瞭さをねらうもの
 C 生活指導を主としたもの

此のつまりらない研究がささやかながらも、ろう教育のために何等かの形でプラスになれば幸である。

遊びの意義

学習を遊戯化する場合に考えなければならぬことは遊びの本質に対する種々の見地からとらえられ、諸学説である。私達がとりあげた遊びが下記の諸学説のいずれから眺める得るやと云うことを知ることによって、児童に適切な遊びを提示することができ、それ以上の学習効果をあげるものである。又、個々の児童の学習の場における遊びの様相（時に兼）を診断する場合にも諸説を知ることが必要であることに気づかなければならぬ。

番号	名 称	唱 導 者
1	精力過剰説	シラー
2	生活準備説	スパンサー グロース
3	反復説	ホール

遊びが過剰エネルギーの出口であるものとするもの

子供が持つて生れた本能を将来の生活に適応する様に準備練習する行動であるとするもの

遠い祖先の時代に必要であった諸活動の約説反復であるもの考え方

4	弛緩説	パトリック	比喩の緊張から弛緩して原始的な活動形式に帰することであると云うもの
5	休養説	ラッアルス	身体的ならびに精神的疲労を休息回復せしめるという。
6	競争衝動説	マグド	生理的のもつている本能もしくは衝動の一種であるとするもの
7	生物學説	アップレトン	我々の身体的精神的発達とくにそれらの生理的発育が基礎となつてその発達と共にそれぞれの機能が活動する基になり、その発育の要求を満たすための行動が遊びとして表われる。
8	反射活動説	トーリス	遊びを反射活動とみるもの
9	精神分析學的説	フロイト、ロング、アドラー、ロビンソン	分等惑の代償的行動と考へるもの フロイトの「レイン」(夢)の「要求」は「不満」を原因とする生理的衝動の緊張の解消としての補償的行動

これらの説は、それぞれ一面の眞理をもつものであることは前に述べたが、一説に固執すれば眞理に陥ること
は白痴の理であつて私達はこれらの諸説の示唆によつて遊びを正確し教育的に有効に処理することこそ望ましい
のである。

遊戯と学習

ある活動(行動)が仕事に属するか、遊戯に属するかを定めるものは活動の類型でなくして、それらに対する個
人の態度である。趣味や道楽でやるダンスは遊びであるがダンス教師になるためにダンスをおぼえることは仕事
であると考えなければならぬようにピコーラの音にある如く機軸の状態をもつて行う個人は活動態度であり、自
己目的であり同結果を考慮しないものである。遊びから得られる弛緩は決して休養の原因から得られるもので
なく実は活動に対する情緒的緊張をかくことに由來するのであつて、個人は全く自らの意志によつて、それらの
活動に従事し少くも強制されるところがないのである。

子供の場合について考えるならば、彼等の活動を制約する大人の力が存しない活動こそ遊びであると言わねば
ならぬ。

学習を遊戯化する場合に考えなければならぬことは日々の学習が子供にとって遊戯であり、教師にとつては目的をもった学習でなければならぬことである。

ていしゃば遊びは遊戯にとるならば、着にかけけるバスケットの中に入れる品物をつくる作業に遊ぶがある。この遊びにつられて画用紙を切りぬいてお金をつくつたり、粘土をまるめて あんころをつくつたり、おすしやみかん、キャラメルを画いて切りぬいたり、あるいは果物や木を粘土で造るなど、おもちゃをつくる遊びをする。その間に図画があり、工作があり、話し合い（会話）がある。此の遊びは興味ある作業單元によつて、められる学習作業は児童の立場に立って考えるならば、よつては一つの遊びであると言わねばならぬ。作業間における求考の経験は、新しい知識を体験させ、工夫をこらすことによつて創造力は養われ知識はよく確立となつてゆく。多種多様な理解や技能が養われる。此の遊びの中に学習が起つてくる。

このように遊びの中に多くの学習が行われると考えるときには遊戯の学習化であり、こゝろまた児童と教師の立場からすれば学習目標があり、この学習目標を達するのに遊戯がとり入れられたと見るときは学習の遊戯化とも言える。学習が遊戯化されるにしても、遊戯が学習化せられるにしても子供自身の立場からすれば、ことごとくが遊びであり、然も遊びは子供のように終日遊び暮している場合は遊び即生活であり、その生活の中に学習の萌芽も仕舞の萌芽もあると言わなければならぬ。小学校へ入ると仕舞の遊び（学習）と始業的の遊びとが分化しようとする。これを一元化して行こうとするとこゝろに新教育の努力があることと冠い到らぬはならぬ。

	期	月				月				月				五			
		週一	週二	週三	週四	週一	週二	週三	週四	週一	週二	週三	週四	週一	週二	週三	週四
産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
学救めぐり	生	アランコ	乳	手ていぎ	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
ぜんまい汽車	碑	砂堀	糸	楽器たき	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
シーソー	産	スベリ台	産	ひつぱりっこ	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
廻施店	産	騎木の懐飯	記	そうのはば	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
むすんでみらいて	記	王入れ	沈	カード並べ	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記
方塔のみ	沈	おてんまおて	沈	砂堀	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題
まりなげ	沈	かけっこ	敏	おぼけ	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈
旗とり	敏	カード拾い	敏	自由まりなげ	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏
わくぐり	敏	ボール投げ	敏	紅白まりひろい	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏	敏
		汽車	産	乗物のおもちゃ	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
こいのぼり	生	かくたいあそび	生	手押車	生	生	生	生	生	生	生	生	生	生	生	生	生
トンスル	産	紙風船	産	モウのはな	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
露出板	記	おさる電車	記	身体検査	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記	記
あてっこ	題	片足角力	題	じゃんけん遊び	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題	題
童かえ競争	沈	水運び	沈	石けり	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈	沈
丙子笛	碑	ホール送り	敏	ラッパ遊び	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑	碑
おやつ	産	円形ボクサーボール	敏	面つくり	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産
木コボコ狸	産	動物こっこ	産	お母こっこ	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産	産

月				七				月				大				月			
種	類	種	類	種	類	種	類	種	類	種	類	種	類	種	類	種	類	種	類
第一	週	第二	週	第三	週	第四	週	第一	週	第二	週	第三	週	第四	週	第一	週	第二	週
鬼と嫁の臥姿	敵	だるまころがし	敵	子とろ	敵	聖列あそび	敵	鬼の面とメがホン	律	引合	沈	異つり競争	沈	時計あそび	律	鬼の面とメがホン	律	引合	沈
数あて	敵	行違	敵	行違	律	お花ごっこ	敵	シヤボン王	免	からかい鬼	免	グム風船	免	片足とび	免	シヤボン王	免	からかい鬼	免
はめ板	思	おもちゃつくり	思	にわか雨	思	浪	思	はめ板	思	おもちゃつくり	思	にわか雨	思	浪	思	はめ板	思	おもちゃつくり	思
田圃ごっこ	記	お医者ごっこ	記	かいみ遊び	記	おほじき分療	記	田圃ごっこ	記	お医者ごっこ	記	かいみ遊び	記	おほじき分療	記	田圃ごっこ	記	お医者ごっこ	記
まゝごと	生	びわと櫛	生	氷たまり	生	はみかき	記	まゝごと	生	びわと櫛	生	氷たまり	生	はみかき	記	まゝごと	生	びわと櫛	生
ねこと、じわとり	免	かみなりおとし	免	雨降り	生			ねこと、じわとり	免	かみなりおとし	免	雨降り	生			ねこと、じわとり	免	かみなりおとし	免
綱轡番	律	丸とび	沈	平均たおし	沈	ピアノ	律	綱轡番	律	丸とび	沈	平均たおし	沈	ピアノ	律	綱轡番	律	丸とび	沈
走巾とび	沈	セロハン遊び	免	おやつ	免	せんたく	記	走巾とび	沈	セロハン遊び	免	おやつ	免	せんたく	記	走巾とび	沈	セロハン遊び	免
ろうそく吹き	免	子守り	生	五色紙吹き	免	太鼓と紅白の王	記	ろうそく吹き	免	子守り	生	五色紙吹き	免	太鼓と紅白の王	記	ろうそく吹き	免	子守り	生
七夕まつり	生	さくらんぼ	思	生水	生	ハンカチ取り	思	七夕まつり	生	さくらんぼ	思	生水	生	ハンカチ取り	思	七夕まつり	生	さくらんぼ	思
水鉄砲	免	ドッチボール	免	型抜きがし	免		免	水鉄砲	免	ドッチボール	免	型抜きがし	免		免	水鉄砲	免	ドッチボール	免
にらめっこ	敵	動物あて	免	人数組あそび	敵		免	にらめっこ	敵	動物あて	免	人数組あそび	敵		免	にらめっこ	敵	動物あて	免
わなげ	沈	せみとり	沈	だるま送り	注	置かえ競争	沈	わなげ	沈	せみとり	沈	だるま送り	注	置かえ競争	沈	わなげ	沈	せみとり	沈
大風	律	手つなぎ廻	沈	氣隊あそび	律	太鼓たぎ	律	大風	律	手つなぎ廻	沈	氣隊あそび	律	太鼓たぎ	律	大風	律	手つなぎ廻	沈
どろぼうごっこ	免	バツタ競争	免	進め止れ	免	紙飛行機	免	どろぼうごっこ	免	バツタ競争	免	進め止れ	免	紙飛行機	免	どろぼうごっこ	免	バツタ競争	免
名前あて	敵	かごめ	敵	せいくらべ	免	わなげ	免	名前あて	敵	かごめ	敵	せいくらべ	免	わなげ	免	名前あて	敵	かごめ	敵
鼻々あそび	免	しやがみ鬼	免	うら、おわて	免	競走あそび	免	鼻々あそび	免	しやがみ鬼	免	うら、おわて	免	競走あそび	免	鼻々あそび	免	しやがみ鬼	免
総合せ	思	棒ならべ	思	おまつりごっこ	免	数あそび	思	総合せ	思	棒ならべ	思	おまつりごっこ	免	数あそび	思	総合せ	思	棒ならべ	思

十 二 月				十 一 月				十 月				九 月								
場所とり	こままわし	迷路	おうちごっこ	押し出し	ままごと	円形ホールけり	速足	片と馬	まりつき		とんぼとり	運動会	大きい小さい	走れ走れ	ねんど遊び	つまみき	入形あそび	おてつだい	ごちそうごっこ	金おとり
読	敏	用	記	生		生	致	紳	刃		沈	発	読	敏	思	生	生	生	生	記
おてがみごっこ	ばば抜き	二人鬼	お宮様ごっこ	誕生日ごっこ	べんとう	お土産ごっこ	王取き	とんねる遊び	石けり	なるま落し	いすとり	貴い水と赤い水	べんとう	魁ごっこ	かげふみ	いもほり	エムとび		遠足ごっこ	サイコロとおぼしき
読	思	敏	生	生	生	思	発	紳	刃	沈	紳	発	読	敏	思	生	生			読
カルタ取り	福利あそび	サイコロ遊び	買物ごっこ	お店ごっこ	王将あそび	はっぱ遊び	お眼ごっこ	色カード	肩たたき	自動車競争	財的あそび	たぬきの腹ごっこ	ろうそくふき	動物園ごっこ	かくれんぼ	蜘蛛すい勇	くりひろい			お月鬼
読	生	敏	生	生	記	思	読	紳	刃		沈	紳	発	読	思	記	生			生
					遊楽あそび	色板あそび	お床あそび	鬼と戸	とんとんにらめっこ	スパン競争		スキップ	メガホン	衆隊あそび	じゃんけんどび	描画競争	おぶどりごっこ		お天気	色の順序
					発	思	読	発	紳	沈		紳	発	読	思	記	生		生	記

月		二 月		一 月										十 二 月							
先生二つこ	学芸会	音あて	豆まき	からすごっこ	競馬ごっこ	医者ごっこ										頭の用心	かけっこ	じゃんけん顔かき	検定器	種	第一 區
説	生	律	発	発	敏	生										沈	律	律	発	分級	
名前あて	交番あそび	ものまね	松葉舟力	おつかい	まりころがし	うでずり力	三ごあげ	お正月	はねつき	カルタとり	もちやき	王あて	まりつき	福笑い			片手おに	なわとび	バスごっこ	種	第二 區
説	敏	健	沈	麗	取	生	生	生	致	説	発	沈	輝	思	思		江	律	発	分級	
紙芝居	問いかけ		じゃんけん顔かき	ピツクリ箱	ボール送り	かるろ	雪あそび	火の用心	王とりぬことぬすみ	お人形あそび	丁し旗	足でまはこび	太鼓の豆だし	記憶競争	かぞく合せ			綱子えそうえて	ちちつき	種	第三 區
発	説		思	発	敏	生	生	生	取	説	発	沈	律	記	思			律	発	分級	
			納束	おぼじぎくすし	おぶろごっこ	板		私達の学校	おやすみなさい	下敷あそび	学芸会ごっこ	集	おぼじぎくみ	巾とひ	重さくらべ					種	第四 區
			思	沈	説	生	生	生	説	説	発	沈	律	思						分級	

三		
動物園	苑	沈
平衡やぶり	沈	沈
かげえ	思	思
	リズム	律
		動物あかせ
		思
		律
		沈

NO	題	方	法	水	ら	い
1	読語競争	既習の動作語を使って読語競争をする。 児童は紅白二組に分けて競争させる。		既習の言葉の把握を確実にする		
2	お顔づくり	うさぎ、あるいは子供の顔しみやすい動物の面をつくらせる。教師は輪廊だけ書いてあてえ、ミミ、クチ、ハナ、ノボど読語して書きこむ様に する。		身体（顔）の各部の読語		
3	おやつ	名前と至密を合せ、自分の名前を覚える。 お菓子の包みをさわらせ、中味を考えさせ、名前をよばれたものからお菓子をもらう。読語できなかつたものはでるまでやり直しさせる。		自分の名前の読語、読しことばと文字とのつながり		
4	ふくわらい	目、鼻、口、眉、耳等の切抜きをつくり顔のりんかくを書いた紙の上に教師の話す順におかせる。 左右の語を提出する。全端を二組に分け、一人ずつ出て、ちゃんけんをして勝ったものに読語させ、一いつつ書き入れて早く出来上った組を勝とする。		身体（顔）の各部の読語 共同で楽しく遊ぶ		
5	教めて	。読語により教カードを拾う。		教の読語		

10.	9	8.	7	6	
動物園	せいくらべ	名前あて	お店ごっこ	行進	
<p>カードを手に持ち数を数え話して、そのカードを示す。 。数話して、その数だけ太鼓をたたく。</p> <p>縄で電車や汽車をつくる。教師は交通巡査になり号令をする。 ススメ、トマレ、電車、自転車、アブナイ等の話を数話させる。</p> <p>児童をみせやにして教師が買いにゆく。 食べものを主にしたたり、或は既習の同位語集団の品物を売る店とし、教師の言ったものがすぐ渡せるかどうかをみる。</p> <p>二人向いあつてへA、B、C坐らせ。教師はその前に坐る。Aの頭をBの膝の上に伏せさせ、教師は掛けている児童の中からへC、一人を指名してAの背中をたたく。かせる。Cが席にかえつたら、Aの頭をあげさせBが背中をたたいた者の名を告げる。Aが数話してたいた子を指す。あたつたら、ちがつたらXを手え、交替しあとで集計する。学年が進んだら児童は指名させてもよい。</p> <p>教師の指示通りに並んでせいくらべをする。 言葉としては、オオキイ、チイサイ、マンナカ、タカイ、ヒクイ、ジュンバン、カワリナサイ、ヒダリ、ミヤ、児童の名前をぬろう。</p> <p>教室を動物園に見立て、子供の種しみやすい動物のおりを適宜配置し、その名前を数話して移動する。その場所へついたらその動物の鳴声をさせる。</p> <p>全体でやってもよいが評価のためには、個人でやって他の子が見ていて</p>	<p>教師の指示通りに行動できる。</p> <p>擬声語による発音指導</p> <p>動物の名前の数話</p>	<p>友達の名前がわかる。</p>	<p>既習語の正確な把握</p>	<p>前記の語の数話交通指導</p>	<p>数系列を知る</p>

	11	大きい、小さい	よかったら拍手させるのもよい。	速く教師の口を 読みとる。
	12	理解	児童が歌辭うりのまねをして歩く。教師が内容になつて品物を注文する。児童は注文されたものを唱讀した品物（絵カード）を渡す。	唱讀された品物 の名の読話。
	13	お医者さま ごっこ	お人形を病人として児童を医者にする。教師が病状をうつしてきてその部分を見重に診察させるお題をみて下さい。背中をみて下さい等。	身体各部分の 名をわがらせる
	14	場所とり	動物の名前をつけた場所を児童数だけを作り、一人ずつはいる。教師は動物の名前を二つ呼ぶ。その場所にいる子供は互に交替する。 （例へうさぎとかめ）	動物の名の読話
	15	数学パズル	教室内に円を10個を、ひとつとふたつと教師が呼ぶと、ひとつのふたつ（2）の場所の子供がみつ（3）の場所へはしる。これは、いち、にの読みとしたり、あるいは10以上でもよく種々工夫する。	数詞の読話
	16	おてがみご っこ	かんたんな生活カードを書いて封筒に入れて互に交換する。もらった絵を指のまえで語る。	
	17	お人形遊び	クラスの児童に一つずつお人形をもつてこさせ、それを教室にならべます。名前をつけようと言つて名前をつけさせ、いろいろ話をさせる。お人形だけでなく、他のおもちやを併用すると面白い。死子さんは	自由に話ができ る様になる。

23	22	21	20	19	18		NO
ばんたいの ことば	あてっこを しましょう	ざわつてき ましょう	おつかい	先生ごっこ	カルタとり		題 目
次の様な文を二回つづけてゆつくり話します。 ゆきは白い。炭は 	机の上に品物をのせてその上にふろしきをかけておき、ふろしきをとつて一定時間みせておき見た品物をお話させたり紙にかゝせる。 品物は鉛筆、帳面、消しゴム、クレヨン等から、教師の意図によって同系列の品物。例えば秋の果物の各種など工夫して選ばれる。	先生のまえに児童を一名だし、教師はこの児童にかぶ、かきみ、はしら、つくえ、はいざわつてきましょう。と教室にある品物の名を一つ、或いは二つ、あるいは三つ言つてやり、子供はそのものにざわつてくる。他の児童は正しく出来たら拍手をする。	教師が父母となり、児童を、おつかいにだす。「……」を讀つてきて下さい。品物は実物でもカードでもよい。競争形にやってもよい。	学習用語の読話練習、はじめは優秀児を教師にする。他の材料はお天気について、穴暗について、昨日はお家で何をしましたか、朝会やお話し	お正月の遊びを主としたカルタをつくり、胡枝とつたが競争する。教師は読み手となつて話す。 「太郎はだこをあげました」「花子は胡枝をつぎました」	自動車にのりました。	方 法
旅客の仕方になれさせる	注意力、記憶力を評価する。 読書の拡充など	注意深く読誦する。 理解をテストする。		読誦諸君の確実な把握			ね ら い

NO	題 目	方 法	ね ら い
28	身振り遊び (先生のこ とば)	カードあるいは教師のまうことばをきいて身振りをする。びよんびよんと言ったら鬼の身振りをする。主として滑稽語、滑稽語を使う。ときには行動を叙述したことばでやってもよい。 はな子はかみみのまえで「あ」と言いました。反対の方法でもよい。	1. ことばを正しく話をする 2. 表現力(文字と文)を伸ばす 3. 文(文字と文)を伸ばす 4. 文(文字と文)を伸ばす
29	お話しカード 採し	児童にくばってある語彙カードを一度調べさせ 教師は児童に学習させたい語彙を二、四位入れた短い話を自分でつくり語してやります。 はなこさんは <u>きのう</u> とやまで <u>えーが</u> をみました。	1. 語のすじをひかせる 2. 語の場面をはっきりさせる 3. 語の手がかりにして説明する力の初歩的指導
30	絵本をつくらう	教師は一連のつむがりのある童話や生活文の絵を何枚かえし 幅延にとびて絵本をつくります。子供にわかる様な生活文をあて別に絵だけ添え、本文の下にはらせる。	1. 語のすじをひかせる 2. 語の場面をはっきりさせる 3. 語の手がかりにして説明する力の初歩的指導
31	学校めぐり	教師は学習の前に意図する品物をそれぞれの室や教師のところに花しておく。それで花子さんは給食室から ばけつをもってきて下さい。太郎さんは講堂からほうきをもってきて下さい。或いは立山先生のところからキヤラメルをもらってきて下さい。 全部が果つたら、ごっこ遊びがでる様に考えるのがよい。	1. 語のすじをひかせる 2. 語の場面をはっきりさせる 3. 語の手がかりにして説明する力の初歩的指導
32	五十首図	教室の床に五十首を書いた用を置き、生徒一人に各行の責任を持たせて、たいておき教師が、はなと言えは、は行とな行の子供がこの言葉を構成し言葉の場所へた、せるのである。	1. 注意深く教師の発音をきかせる 2. 一音一音はつきりつかまえる 3. ことばの字数の短いのから長いものへ生活に近いものから

33	34	35	36	37
お口をかく して	ことばもお ぼえよう	おや／おや ／	ストップ	間違ひを直 そう
先生が口をかくして話したり半分かくして話したりして話話競争させる。 言葉としては初めは名前などから始めてよく知っている語をつかわなければならぬ。	教師が今から言うことはをおぼえておいて、あとで書いて下さい。言葉の数は二・五とする。なるべく同意の言葉をつかう。 さくら、さく、すみれ、たんばば、あか、あお、くろ、しろ、むらさき、うし、うま、ふた、うさぎ	教師が生徒に於て要領のことばの一つ文つた三・五位のことばを話しそれを児童に話させる。 音韻の違ふもの かかし、いわし、ほうし、ほうき 意味の違ふもの おこめ、ごばん、うどん、つくえ 文法的に異なるもの うしろ、かなしい、やさしい、とんだ	今からする話の中には（助詞）が三つでたらストップをかけさせる。 あるいは、ことばの数をあてさせる。	教師は生徒に「先生の語に間違つたところがあつたら直して下さい。私は昨日肉種へいってどうぶを買つてきました」なるべく「まちがひは一つ
注意力を養う。	注意力を養う 聞いてかく習慣 記憶力をねる。	注意深い聞き 方に慣れさせる。 又、語首を正しく つかませる 又、語彙を理解し 類別させる。	助詞や必要な語 彙に注意させる 注意の力を養う 語法的理解	注意深く話す 正しい言葉遣

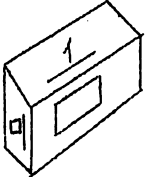
No	習 目	ね ら い
38	<p>五 W 遊 犬</p> <p>位がよい</p> <p>教師は次の様なすじの文を授書する。 (練習がすすんだら読むのがよい) 毎朝まさおさんはお庭をおそうじします。 まさおさんは何をしましたか 「それはいつですか」「おです」「それはどこですか」 「庭です」「だれですか」「まさおさんです」 これはやかて五 W の全部をふくむものとする。 初めは三 W からはじめたらよい。</p>	<p>向上心を培う</p>
39	<p>伝言リレー</p> <p>紅白五人一〇人位の二つのグループをつくります。</p> <p>教師 ○ 紅 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 白 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>「用意」で教師のところへ一番が来ります。 先生から始めをもらいましたと二度言うと、一番の生徒はそれを復唱し ます。言えたらよしと言います。一番の生徒は二番三番と順次知らせ、 最後のものが教師のところへ来て伝えます。もし正しい組は一斉とし、 ちがった組は〇点として勝敗をさめる。 やがては五 W の完全な文などが面白い。</p>	<p>注意深く聞く。 聞いたことを正しく復唱する。</p>
40	<p>私は誰でし</p> <p>ラチオの私は誰でしようと同じ形式。始めは教師が話したり、高学年に</p>	<p>注意力、想像力</p>

No	種 目	方 法	ね ら い
45	おもちゃの おはなし	一番目の人がその一部を話し、次の人が話し、リレー式に進めてゆく。 児童は順番に話させる。 組の児童に一つづつおもちゃをもつてこさせ、それを教室に反ら べこのおもちゃに名前をつけて下さいと言ってみたり、つづつ前に名前をつ けさせます。名前がついたら名をつけたおやが、それと他のおもちゃの材料 とをつかって話させる。 花子さんは大をふれて遊びにゆきました。 太郎さんは自動車にのっていきました。	少しでも話さ せる様にす る。
46	五Wリレー	一番の児童が、太郎がと言うと、誰がどこで、なにを、どうして、ど うしたと言う完全文にする返つづける。 組の子供や学年の子供を円陣にならべ教師は示板と白旗を用ゐ、前か ら用意したカードを伏せて鬼に渡します。鬼は先生の合図（白旗）を待 つて隣へ順次渡してゆきます。 教師は程よい隙を見計って赤旗をあげます。旗があがった時にカード をもつていた子供はカードをひらいてカードの絵をつかつて話させます。 ことは、或いは文章のカードでも面白い。 「アレがでたら、あのつくことは、三つ以上書わせるとか工夫すると よい。	五Wの練習者 的文章の理解 的練習 絵や一つの言葉 をおとにして簡 単な話をさせる 口頭表現になれ させる。
47	お話するの は誰		

48.	<p>変ったあいさつ</p>	<p>毎日何人かの児童をきめて暢々に教師に告して型どおりで言い振や踊りのあいさつをさせます。 おはようございます・さようならではなく、今少し型の変ったあいさつをさせこれを記録しておいて指導してやる。朝晩手にとやってみると面白</p>	<p>独創的振舞の言い方・正しい発音・語彙の拡充</p>
49	<p>正しいことばづかい</p>	<p>教師は文の述語を同義として提出する。 生徒は主語を話す。あるいは書かせる。 「はなが」さ、ました 時には格助詞をつけて 「きれいな」はなが「ござました」 あるいは敬語になれさせるために 「お客さまが」いらつしやいました。 「先生が」おかえりになりました。 あらかじめ教師は児童に何って教師の言ったことばの下に児童のことはをつけて完全な文をつくる。 「せんせいから」あめを 「お花が」きれいに 先生が二、三回話してから練習したりフラッシュカードをつくってから はじめたらよい。 では一文節を単位として下の対し、一センテンスを単位としてすすめてゆく。ろう学校では書かせる方法を併用する。</p>	<p>正しいことばづかい 主語・述語の関係を分らせる。 正しい文型で話させる。 前の人のことばによく注意する</p>

NO	題目	方法	ねらい
50	漢字のお話 し	児童の既習漢字を二十（三十）を選び十枚のカードに書きこのカードの中から最後二・三の漢字を使って語をつくります。語は子供の程度に応じて口頭作文でも筆頭でもよい。風が吹いてきました。工夫によっては語彙でやってもよい。 子供の能力によって漢字のえらび方をかえる。	漢字のよみ書きになれさせる。文章構成力を練る。
51	ほんたいのことは II	教師が問題をかいた紙をAの児童に渡す。B児童がこれの反対の文をつくる。 向・せんせいの机は大きい。 写・せいとのつくえは小さい 向・ミルクは白い 答・いちごは赤い 紅白で競争させる	はなしあいの仕方になれる。 注意深い書き方 質問のし方の練習
52	いろいろにお話しよう	教師が黒板に 木の葉が ひらひら 落ちて くるくる すうつと さわやか すずしい あたたかい 風が吹いてきます。	形容詞や動詞の使い方の練習

59	二十のどびら	ラヂオの二十のどびらと同形式。但し、植物・鉱物・動物などと言う区別をつかわないで生活題目によつたものよい。 食物、おかし、とり等	57	読みつゝ	黒板にかかれたもの、あるいはカードにかかれた文字を自分の知っている語彙を使ってよませる。
58	カードあわせ	児童の日常生活にもっとも多く経験される様々な情景を選びこれに文字のカードをつくる。 対応する絵カードを教師がもち、子供は文字カードをとる。早くつけたものが勝ちとする。これは反対の方法でもよい。語彙カードは文字読みでなく、ことば読みとする。指導者を子供にさせてもよい。平板名、片仮名、漢字の習得に利用してもよい。	56	親子遊び	図の様な片仮名と平板名のカードをつくり ア ア ア あ あ あ 教師があさんのひだり(右)とまりこ子供が二人いますと語ると子供は先生のこ とばに従って上図の様にやらべます。あさんのまわりにか、あるいはあさんの前(四方)に子供が一人ならびましたと語って教師の指示通りにならはせる。
55	正しくならべましよう	生徒の言語経験の中から十個の語彙を選んで一組とします。教師は絵カードをカードかけにならべてかけ児童に示し二組と同じ順にことばのカードをならべさせまちがっていないければ正解です。	54		入門劇のことばの指導、文字を言葉として読ませる。
53		入門劇のことばの指導、文字を言葉として読ませる。	52		文字を具象的なものと明瞭させる。 注意深い指示に従う態度、平板名や片仮名をわかるる、所在地を人にわからせ、言葉の使用にふれさせる。

No	題 目	方 法	備 考
58	カード合せ Ⅱ	<p>あ——あめのあ か——かきのか 競争させてもよい</p> <p>絵カードとその絵の名前を書いた言葉のカードの二組を用意します。カードの数は児童の程度によって加減する。</p> <p>絵カードは教室の一角におくか黒板にかけておきます。ことばのカードは隅の箱に入れておく。子供は絵のカードをとってことばのカードの箱のところへいってその絵のカードをさがしてあつてくる。</p>	<p>ことばと文節をつかませる確認練習 興味をます</p>
59	フラッシュカード	<p>説明の要もないが隠出方法としては</p> <p>1. 手で一枚一枚隠出する</p> <p>つらがえしにへ文字をさがさましつておいて指先で前方にかえし 隣向隠出して下方から手前へもどす。</p> <p>又 箱</p> <p>イ. カードをさしこむ穴 ロ. 麻紙をさしこむ穴 エム. ひもじかけあるいはカーテン式 ひもでつめておいて腐すなど工夫したらよい。</p> 	<p>字影に對する正しい認識 早い眼球運動によつて読解能力をも促進する。 指の読みをなくする。</p>
60	しんけいす いじやく	<p>トランプの神経衰弱と同じ遊び方</p> <p>カード五十音全部をつくるが生徒の程度によつて数を少くする。</p> <p>一枚のカードで表返しその文字のつく言葉を言わせてもよい。二枚—三枚でことばをつくらせてもよい。</p>	

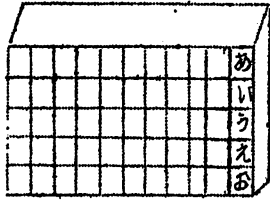
61.	魚つり	<p>画用紙で魚をつくらせ、それにことばを書いて口のところ、針や針金をつけます。じしやくをつけた釣ざおで教室の床を海とみだてて興をつかせ、つれたら話させる。これは動物的だけに子供は興味をもつ。</p>
62.	針まわし	<p>時計を作り、針は一本で通る様にしておきます。学習用紙に番号をつけ黒板に貼っておく。教師はみかんと言えば、生徒は時計の3のところへ針をまつていきます。番号を指示してことばを言わせ読みと発音の練習をする。</p>
63.	ことばづくり	<p>五十音さいころのつくり方 原紙が木かねなどで一稿の長さ2—3cmのものを十個つくり、書き方は五面に各行音を一面に</p> <p> 編音 <input type="checkbox"/> 半編音 <input type="checkbox"/> 促音 <input type="checkbox"/> </p> <p> よ <input type="checkbox"/> ゆ <input type="checkbox"/> をそれぞれつくると都合がよい それで、じゅんけんで五個あるいは十個あるのをふり合せ、それをつか </p>

NO	題 目	方 法	取 ら い
64.	どっちが早 (多い) (い) (できる) (大きい)	<p>つて言葉をつくらせます。 高学年で利用する</p> <p>ふたりのゲームする。 走るものの名を書いたカードを一人五枚ずつ持てる様につくり</p> <p>汽車 電車 定 二ひこうき 自動車</p> <p>カードをばらばらにまぜて同数に分け 児童は交替に手持のカードの中からどっちが早いというて出しあい、早 い方の名のカードを出した方が勝ちとし、相手のカードをとりあげます。 相手がなくなったら勝ちとします。</p> <p>理科 社会科に関連した個有名詞のカードをつくれれば色々な遊びができ る。</p> <p>産物(どっちにできる) 多い。人口の多しどっちが大きい(人数)</p>	
65.	よく考えて	<p>一組の五十音カードを用います。鬼をきめます。鬼の児童は他の児童 に目をつぶらせてから、すばやく何枚かのカードで語彙をつくり、その 中の一枚を裏返してよしと合図します。他の児童は目をあげ、カードを 見直しにしてあるカードの字を推測して全体を語彙としてよみます。</p>	<p>内的課題を手が かりとしてよみ とる。 はやくよみとる</p>
66.	くじびき	<p>カード</p> <p>出発表から二十秒くらいは各小 組で文字カードをさし入 れた封筒をき更に二十秒位は なれたところに文字カードをそ</p> <p>出発表から二十秒くらいは各小 組で文字カードをさし入 れた封筒をき更に二十秒位は なれたところに文字カードをそ</p> <p>出発表から二十秒くらいは各小 組で文字カードをさし入 れた封筒をき更に二十秒位は なれたところに文字カードをそ</p>	<p>語彙の拡充</p>

67	
<p>円板まわし</p> <p>直径三十cmと二十cmの円板をつくり二枚重ね、中心をとめてまわせるようにします。</p>	<p>のまゝ見える様子をきます。出発点にならんだ児童は走って行って封筒を拾い、中のカードを出し次においてある、カードのところへ行き文字を合せて一つのことばになる様なカードを拾って一つのことばにする。</p> <p>沢勝美で正しい言葉で早くきた者を勝とする。</p> <div data-bbox="644 509 1001 999"> <div> <div>く</div> <div>ぞ</div> <div>及対語</div> <div>同意語</div> <div>同位語</div> <div>短文</div> <div>熟語</div> <div>流解カ</div> </div> <div> <div>リ</div> <div>く</div> <div>かうとう</div> <div>あかるい</div> <div>せんせい</div> <div>く</div> <div>り</div> <div>喝れだ</div> <div>先</div> </div> <div> <div>一枚</div> <div>二枚以上</div> <div>カード</div> <div>くつい</div> <div>教師</div> <div>かき</div> <div>堅</div> <div>生</div> </div> </div> <div data-bbox="555 558 644 833"> <p>私はくだものです。 私は長野や青森で 産れました。</p> </div> <div data-bbox="576 862 624 980"> <p>りんご</p> </div>
<p>語彙の拡充と整理</p> <p>平仮名、漢字の使用になれさせる。</p>	

No	題 目	方 法	ね ら い
68.	一 つ 目 二 つ 目	<p>五十音順いろは順にす</p>	<p>宛書は用紙を廻して文字を組み合せてどんな言葉ができるかよんでいきます。</p> <p>漢字とよみがな、動詞と活用形などのものをとつくと面白い。</p>
<p>A</p>	<p>B</p>	<p>C</p>	<p>漢字の意味的類 語彙を豊かにす る。</p>
<p>A用には図の様に二行に漢字をかき、それを廻ねてくるぐる廻して熟語をつくらせる</p>	<p>音 更</p>	<p>B</p>	

69.	ことはさがし	文職を辿らせて空欄の言葉を類推させる。 文法・経験・同義・同類・同語法・反対語の方面から選ぶ。	テストにも利用できる。
70.	漢字づくり	児童の習得した漢字を学年別に大別し、扁冠つくりの様に分類し或いは縦断・横断し、ごちやごちやにまぜて組合せて正しい漢字をつくる。	漢字の構成をわからせる。
71.	校内郵便局	中書部位の生徒にさせたい遊び 方法は、ポストは三つつくり、先生宛、女生徒宛、男生徒宛とする。 スタンプは彫刻せせるとか、切手はつくって置いてよい。	手紙の書き方に慣れる。
72.	指文字	学習の組二組をつくり、黒板にむかつて縦にならんで腰掛けさせ教師はことばをかいた紙を一番生に渡します。一番生は順次背面に文字を書き最後の生徒は黒板にかきます。正しく伝えて早くすんだ組にほめてやります。	言葉の練習・暗唱
73.	五W並び	<div data-bbox="463 564 592 866" data-label="Diagram"> </div> <p>A 私は B 公園で C プランコをして D あそんだ</p> <p>と云うように各人は A B C D の四枚のカードをかいて、A は A で、B は B と言うようにあつめあつてではらばらにして交ぜ合せ、ひらいてあそびます。カード A B C D 別にカードの先にちがった色をつけておくと都合よい。</p>	楽しい学習、平仮名漢字をつくらせて暗唱文章を書く、文型のまねがい

77	78
<p>ことばあつめ</p>	<p>単語引き競争</p>
<p>毎週一回ぐらい時間を定めて今まで学習した語彙を果めて辞典をつくる 五十音整理箱があったらよい。</p>  <p>リンゴ箱利用</p>	<p>教育漢字（当用漢字別表）を隔年・年によって分類しておき、先生が 扇をカードで示すと生徒はその漢字表をひらいて木綿のつく字を早くか きます。教師がストップをかける（太鼓）とやめる。習けた字数で順位 を定める。</p> <p>分類は、生徒の共同作業とする。</p>
<p>五十音の排列辞 書の音の配列語 彙を整理する</p>	